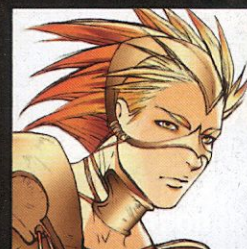
DESENHE
Visite: http://ebooksmanga.blogspot.com/
2
MANGÁ
e ANIME
UNIVERSO MANGÁ
MUNDOS FANTÁSTICOS
MANGAKA FILES
O ESTÚDIO
SEGREDOS
DO DESENHO
UM ROSTO COM
PERSONALIDADE
PALAVRA DE...
NÚRIA PERIS
KEIKO ICHIGUCHI
ENCICLOPÉDIA
MITSURO ADACHI
ADOLF
AA MEGAMI-SAMA
TOUCH
FABER-CASTELL
since 1761
PLANETA DeAGOSTINI

ÍNDICE

NESTE NÚMERO

Realização: Editora Planeta DeAgostini do Brasil, Ltda.
Av. Francisco Matarazzo, 1500, 3º andar, conj. 32 A, Ed. New York, São Paulo/SP, CEP 05001-100
Direção Geral: Isabel Câmara
Gerência de Marketing: Cristina Silva
Gerência Editorial: Mel Ribeiro
Tradução: Magda Lopes
Revisão Técnica: Paulo Lopes
Diagramação: Brazz Design
Créditos fotográficos: Davide Castellazzi, Edizione Kappa

ISBN da obra completa: 978-85-7479-720-5

Publicado anteriormente na Itália com o título DISEGNA MANGA E ANIME por DeAgostini Editore SpA em 2008.

Impresso na Espanha – *Printed in Spain*

Reserve os exemplares desta coleção com seu jornaleiro habitual. Ao comprar sempre na mesma banca, você obtém um serviço de qualidade e permite à Editora realizar uma distribuição mais eficiente.
Durante a coleção será informada a venda das caixas arquivadoras.

SERVIÇO DE APOIO A CLIENTES

BRASIL
(11) 2171-7100
info@planetadeagostini.com.br

PORTUGAL
info@planetadeagostini.pt
21 926 55 10
De 2ª a 5ª feira: 9.00h – 13.30h; 14.00h – 17.00h;
6ª feira: 9.00h – 13.30h; 14.00h – 15.30h

ATENÇÃO
O conteúdo das entregas, o preço praticado em bancas de jornais e a periodicidade desta coleção podem sofrer alterações por motivos técnicos alheios à Editora.

PEDIDO DE MATERIAL ATRASADO

BRASIL
A Editora Planeta DeAgostini mantém as publicações em estoque por até 6 meses após o recolhimento nas bancas, desde que o produto não se esgote. As publicações atrasadas são vendidas pelo preço da última edição colocada nas bancas. Para adquiri-las, solicite exclusivamente ao seu jornaleiro ou ao distribuidor de sua cidade. Havendo necessidade de troca, ela será realizada de acordo com o Código de Defesa do Consumidor por meio de seu jornaleiro.

PORTUGAL
Solicite ao seu fornecedor habitual para preencher o impresso próprio que lhe é entregue pela distribuidora Logista Portugal. Se mesmo assim subsistirem dificuldades, poderá então contactar o Apoio ao Cliente para que lhe sejam enviados os fascículos ou outro material em falta. O envio dos elementos solicitados está sujeito à disponibilidade de stock.

DISTRIBUIÇÃO

BRASIL
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú
Rio de Janeiro-RJ, CEP 20563-900
(21) 2195-3200

ASSINATURAS
Editora Planeta DeAgostini do Brasil
(11) 2171-7100
www.planetadeagostini.com.br

PORTUGAL
Logista Portugal – Distribuição de Publicações, S.A.
Edifício Logista
Expansão da Área Industrial do Passil
Lote 1 A – Palhavã
2890 Alcochete

ASSINATURAS
Marco Postal, Lda.
Edifício Logista
Expansão da Área Industrial do Passil
Lote 1 A – Palhavã
2890 Alcochete
Telf. 21 922 60 00 – Fax. 21 922 60 99
De 2ª a 5ª feira: 8.30h – 18.00h; 6ª feira: 8.30h – 16.00h

www.planetadeagostini.pt
www.planetadeagostini.com.br

MUNDOS FANTÁSTICOS

Terras fabulosas habitadas por fadas, elfos e animais mitológicos; reinos governados por sábios monarcas e tiranos impiedosos. O gênero fantástico é fascinante e complexo.

As obras do gênero fantástico caracterizam-se por serem ambientadas em um passado remoto, um futuro muito distante ou em mundos alternativos, com poucas referências à tecnologia e mais afinados com a ficção científica. O gênero tem raízes ancestrais, que remontam aos relatos medievais sobre as façanhas dos cavaleiros ou aos poemas mitológicos, desde as *Eddas* nórdicas ao *Mahabharata* indiano. Entre os séculos XVIII e XIX, foi retomado pelo Romantismo, enquanto no século XX recuperou seu esplendor graças à saga *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien.

DRAGÕES E ELFOS

Os mangás e animes devem muito à fantasia ocidental e a um muito conhecido jogo de aventuras da década de 1980 baseado no gênero: *Dungeons & Dragons*. Nele se inspirou, em 1986, o escritor japonês Ryo Mizuno, quando começou a escrever *Lodoss To Senki* (mais conhecido como *Record of The Lodoss War*), a primeira de uma série de romances em que cria um mundo, com geografia, História e mitologia próprias; a trama se situa na ilha de Lodoss, cujos diferentes reinos se encontram envolvidos em uma guerra intermitente com a vizinha Marmo.

Nesta imagem do mangá *Ruin Explorer* aparecem alguns elementos típicos do gênero fantástico.

Embora Mizuno declare que a reminiscência helênica de Lodoss seja casual, as correspondências da trama de seus romances com a mitologia grega são numerosas: uma miríade de deuses, por exemplo, forma um panteão entre a mitologia ocidental e a japonesa. As criaturas, por sua vez, são tipicamente europeias: os dragões (em Lodoss vivem nada menos que cinco) têm o aspecto tradicional do ocidente, com asas e compleição robusta, distanciados

Ilustração do gênero fantástico de Marco Morandi e Marie Cancellieri.

das figuras estilizadas de inspiração chinesa. Há também elfos, duendes e outras criaturas fantásticas dos bosques ocidentais.
Na década seguinte, os romances começaram a ser adaptados para o anime e o mangá, entre os quais destacam-se a elegante *A Dama de Pharis*, desenhada por Akihiro Yamada, e as populares *A Lenda do Cavaleiro* e *A História de Deedlit*. A primeira tem desenho de Masato Natsumoto, e seu protagonista é Parn, um aspirante a cavaleiro desejoso de mostrar o seu valor no campo de batalha. A segunda, desenhada por Setsuko Yoneyama, acompanha a elfa Deedlit, uma companheira de aventuras de Parn, e foi desenhada no estilo shojo.

©Mutsumi Inomata

Os protagonistas de *Windaria* em uma ilustração de Mutsumi Inomata.

PARA TODOS OS GOSTOS

Outro ponto forte do fantástico é sua versatilidade no mangá servindo tanto ao estilo shonen, voltado para um público masculino, como ao shojo, para o feminino. Autores como Kazushi Hagiwara, com *Bastard!*, ou Kentaro Miura, com *Berserk*, exibem cenários apocalípticos e violentos confrontos no campo de batalha; outros, como Akihiro Ito em sua adaptação para os quadrinhos do anime *Ruin Explorers* ou de *Slayers*, de Rui Araizumi, são pura aventura.
As autoras, por sua vez, preferem se concentrar em mundos poéticos e heroínas valentes, embora também reflexivas, como é o caso do mangá *Basara*, de Yumi Tamura. Nessa direção destaca-se a obra de Mutsumi Inomata, hábil mangaka e eficaz desenhista de personagens. Ela se ocupa, por exemplo, da animação e dos personagens do longa-metragem *Windaria*, uma espécie de versão fantástica da tragédia de *Romeu e Julieta*: com um conflito entre dois reinos que disputam os recursos de água da região como pano de fundo, os filhos dos soberanos em guerra vivem um amor destinado a acabar em tragédia. Por sua vez, no mangá *Kaze no Tairiku* ("O continente do vento", mais conhecido como *The Weathering Continent*), com roteiro de Sei Takewaka, Mutsumi Inomata desenha a história de três personagens – um mago, um mercenário e uma jovem – que se encontram em uma sinistra cidade da qual talvez não consigam sair.
As rainhas da *shojo fantasy*, entretanto, são certamente as CLAMP, quatro autoras que trabalham em grupo e assinam dezenas de títulos. Suas obras vão da juvenil *Magic Knight Rayearth*, na qual três meninas vivem aventuras em um desconhecido mundo de fantasia, à decididamente adulta *RG Veda*, inspirada na mitologia hindu.

CAVALEIROS MITOLÓGICOS

Uma via intermediária entre o shonen e o shojo é a longa saga de *Saint Seiya*, mais conhecida no Brasil como *Cavaleiros do Zodíaco*. Surgidos do mangá de Masami Kurumada, com evidentes referências à Grécia clássica, os cinco protagonistas são intrépidos cavaleiros dotados de armaduras especiais e incríveis poderes. Cada um deles tem a força de uma constelação específica, e sua difícil missão é defender do mal o ideal de justiça. Embora tenha nascido como série de ação para garotos, o aspecto juvenil

UM MANGÁ ATÍPICO

Quando o fantástico japonês mistura-se ao imaginário ocidental, podem surgir séries com estilo atípico no mundo do mangá. Isso acontece em *Shion*, de Yu Kinutani; ele narra as aventuras de um trovador vagabundo, hábil com os versos como com a espada e que tem de enfrentar criaturas demoníacas. Desde sua ambientação até os personagens, tudo tem um forte ar onírico. Seu estilo, com muitos traços, parece mais fruto do trabalho de um paciente ilustrador europeu do século XIX do que de um moderno mangaka. Evitando o uso de retículas e de boa parte dos estereótipos gráficos do mangá, Kinutani emprega soluções gráficas que se mostram perfeitas para as aventuras que quer contar. O resultado final se destaca entre o grande número de mangás fantásticos por sua qualidade e singularidade.

©Yu Kinutani

O trovador guerreiro protagonista do mangá *Shion*.

Fantástico + robôs = Escaflowne

O gênero fantástico pode ser influenciado, e há muitas séries nas quais os temas clássicos se misturam com toques históricos, de terror, de ficção científica etc. Entre os resultados mais interessantes, cabe destacar a série de animação *Tenkuu no Escaflowne* ("A visão de Escaflowne"). Ela narra a história da jovem Hitomi, que se vê lançada ao mundo fantástico de Gaea, cujos antigos reinos se encontram em um precário equilíbrio político e frequentemente correm o risco de entrar em conflito entre si. Sua peculiaridade é o fato de os cavaleiros mais poderosos utilizarem gigantescos robôs antropomorfos, os *guymelef* – elaboradas máquinas de combate construídas em cem ou duzentos anos, eles são um elemento de ficção científica que se incorpora ao fantástico mais tradicional, apresentando-o sob uma nova luz.

O *guymelef* Escaflowne é um robô antropomorfo capaz de se transformar em dragão.

Fascinantes e heroicos: *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada.

dos protagonistas (de traços suaves, quase femininos) e seu afã para defender as donzelas lhes permitiu conquistar também a simpatia do público feminino.

A popularidade dos *Cavaleiros do Zodíaco* aumentou com as numerosas adaptações para a animação, nas quais seu heroísmo é exaltado. Além disso, com o estilo de outros artistas, como Shiori Teshirogi, desenhista da recente série *Saint Seiya: The Lost Canvas*, sua propensão para a ambiguidade sexual foi acentuada.

AVENTURAS ECOLÓGICAS

Um gênero de aparência tão lúdica como o fantástico também pode tratar temas importantes, como a ecologia. Este é o caso de *Nausicaä do Vale do Vento*, o único mangá de grande formato do autor e diretor Hayao Miyazaki. Nausicaä, filha do moribundo rei Jhil, é a princesa do Vale do Vento, pequeno reino em um mundo feudal pós-holocausto. Um conflito armado transtorna a vida da jovem protagonista, obrigada a entrar na guerra; entretanto, a atenção não se limita ao enfrentamento entre humanos, mas também entre os homens e o ecossistema. O Vale do Vento está localizado perto do Mar da Putrefação, uma incrível selva resultante de uma guerra destrutiva que dura séculos. Daquela flora selvagem, habitada por insetos gigantescos com os quais os humanos são incapazes de conviver, saem esporos portadores de um veneno mortal. Mas Nausicaä entende que a solução não é exterminar os animais ou destruir a vegetação, e decide se dedicar à defesa do delicado ecossistema. Um personagem e uma história de grande profundidade, que dão força a um gênero que muito frequentemente se apoia apenas no choque entre espadas.

A jovem Nausicaä, protagonista do mangá homônimo de Hayao Miyazaki.

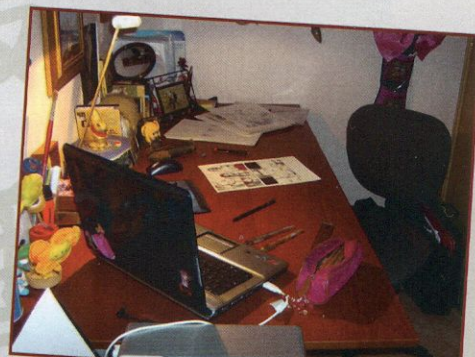
O ESTÚDIO

Seja em um espaço enorme ou uma pequena mesa entre os escritórios dos colegas, o estúdio de um mangaka é uma oficina em que se constroem os personagens e as histórias, o lugar onde nascem e se desenvolvem as ideias...

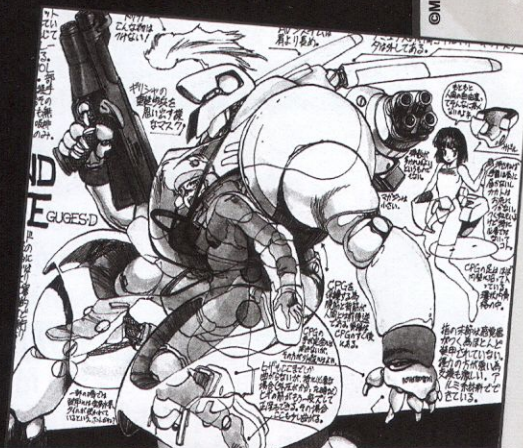
Papel, lápis, borrachas e pincéis têm de estar sempre à mão. A jornada de trabalho de um desenhista é longa, e por isso o estúdio pode se tornar um pequeno refúgio, repleto de coisas agradáveis.

Um estúdio cheio de artefatos e bonecos.

Alguns autores escutam música de fundo (por exemplo, clássica, *lounge* ou canções pouco estridentes), enquanto outros deixam a televisão ligada, talvez para escutá-la sem ver as imagens. Quando a mão está cansada de desenhar e a cabeça se nega a trabalhar, é o momento de fazer uma pequena pausa para descarregar a tensão com a ajuda de algum videogame.

Com frequência, os autores que trabalham no mundo do mangá mantêm um espírito juvenil e se cercam de bichinhos de pelúcia, figuras, miniaturas ou brinquedos variados, normalmente produtos derivados de alguma série favorita, que se acumulam por toda parte; talvez sirvam como boas fontes de inspiração. Quando se está desenhando uma história de dinossauros, pode ser útil ter uma figura à mão, já que os bonecos podem ser utilizados para se ver a postura correta dos personagens que serão desenhados, como o manequim do artista.

Mesmo o menor espaço pode ser um bom lugar de trabalho.

Na mesa de Masamune Shirow

Masamune Shirow talvez seja mais apreciado no exterior do que em seu país de origem. Goza de grande prestígio na Europa por suas complexas histórias de ficção científica e pelos incríveis mundos *cyberpunk* que cria nas páginas, com um desenho inusitadamente detalhado para um artista da escola japonesa. Os instrumentos de trabalho preferidos deste artista são as lapiseiras (0,5 mm), bico de pena, pincéis atômicos, lápis de cor e tintas acrílicas. Como essas tintas são difíceis de passar sobre os lápis, que tendem a borrar, costumava usar um spray fixador antes de aplicar as cores; há vários anos, porém, para suas imagens coloridas (cartazes, capas, *cards*, videogames etc.), Shirow utiliza um computador, mais especificamente um Macintosh. "Não me considero um artista infográfico", explica o próprio Shirow, "não procuro de modo algum criar obras em 3D. As imagens que crio com o computador limitam-se aos fundos, e é importante que possam coexistir em harmonia com os personagens".

Neste estudo de exoesqueleto, o *landmate*, realizado para a série *Appleseed*, Masamune Shirow mostra toda a sua perícia gráfica.

A luz é especialmente importante na mesa de um desenhista, que deve estar sempre bem iluminada. É melhor ter, portanto, várias lâmpadas que sejam acesas segundo a necessidade. No verão, a melhor solução consiste em colocar a mesa de trabalho perto de uma janela para aproveitar a luz natural. Também é indispensável usar uma cadeira cômoda. Se a mesa de trabalho for grande, pode-se usar uma com rodas para facilitar o deslocamento.

A luminária de mesa proporciona um ponto de luz indispensável.

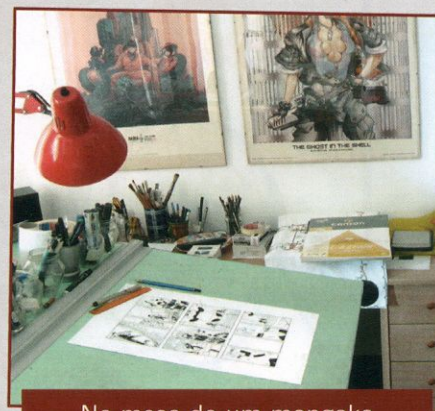
É aconselhável usar uma cadeira que obrigue a manter as costas retas, com um bom apoio para os joelhos. Os livros também são um instrumento básico para trabalhar. Os volumes fotográficos, que podem ser utilizados como referência para criar novos fundos e ambientes fascinantes; enciclopédias, manuais e dicionários, para verificar informações e solucionar dúvidas; revistas de histórias em quadrinhos, para se inspirar com as soluções que outros desenhistas encontraram.

COLEGAS E AJUDANTES

A vida do autor de histórias em quadrinhos costuma ser solitária. Inclinado sobre sua mesa, o mangaka cria acompanhado apenas de seus personagens. Ao alcançar a fama, entretanto, seu estúdio costuma ficar cheio. No Japão, é muito comum ter ajudantes para trabalhos "secundários", como a arte-finalização ou a busca de documentação. Por questões logísticas, os assistentes podem trabalhar no estúdio do mangaka, lado a lado. Os colegas, portanto, estreitam sua amizade e estão dispostos a trocar gracejos e a compartilhar seus momentos de relaxamento. Alguns são realmente extravagantes, como Johji Manabe e seus ajudantes, que adoram tirar fotos uns dos outros em poses exageradas, disfarçados de soldados alemães. Hideo Axuma, por outro lado, trabalha com sua esposa, que não só o ajuda a desenhar os fundos e as linhas cinéticas, mas também trabalha os textos. Uma empresa totalmente familiar!

©Johji Manabe

Uma imagem de *Drakuun*, mangá de ficção científica de Manabe.

As estantes são usadas para colocar os calendários com prazos de entregas, anotações e fotos ou números de telefone. Recentemente, aos instrumentos tradicionais de desenho (lápis, canetas ou pincéis) juntaram-se os computadores e outros instrumentos eletrônicos, como *scanners*, *tablets* ou impressoras.

Na mesa de um mangaka sempre há alguma folha.

Graças aos instrumentos de trabalho dos mangakas, são criadas histórias que oscilam entre a realidade e a fantasia. Imersos na intimidade do ambiente do estúdio, os desenhistas vestem-se de maneira informal; uma malha de lã no inverno e bermudas e camiseta no verão são as escolhas mais frequentes. Fala-se também de um famoso autor mais velho que trabalhava vestido apenas com uma cueca samba-canção, enquanto uma famosa artista de shojo desenha com um vestido de seda branca. Muitos principiantes, por sua vez, vestem-se como seus personagens preferidos.

DIFERENTES ÂNGULOS

Depois de ter visto como desenhar o oval e os eixos de referência, que são os elementos fundamentais para fazer o esboço do rosto, observe as formas de representação da cabeça em seus diferentes ângulos. Lembre-se de que as linhas horizontais são referências para situar os olhos e a boca.

Quando a posição do rosto não é frontal, as linhas dos eixos de referência devem ser curvas.

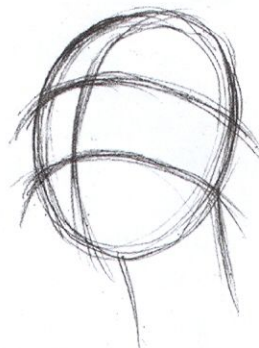
CORRETO

Quando, em uma posição de três quartos, os eixos de referência são retos, o rosto apresenta um aspecto aplainado.

INCORRETO

Visto de cima

O eixo de referência deve ser traçado definindo a curvatura da cabeça em sua parte superior. Os extremos dos eixos horizontais são ascendentes.

Visto de baixo

Os extremos dos eixos de referência horizontais apontam para baixo. O eixo vertical define a forma e a posição da ponta do queixo.

Perfil visto de baixo

Quanto mais gira o rosto, mais se desloca o eixo vertical do centro para o contorno do oval, até coincidir com ele na visão de perfil.

Perfil visto de cima

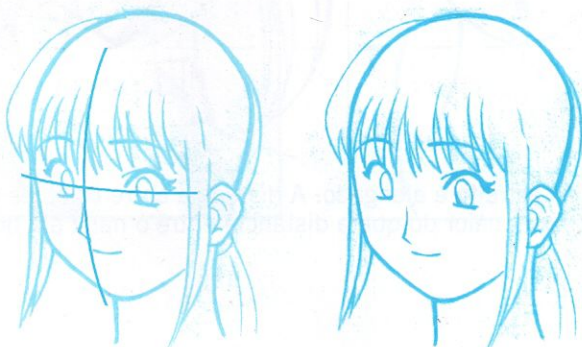
O enquadramento da cabeça é de cima para baixo. Nesta visão, o eixo vertical também se desloca para a linha de contorno do oval.

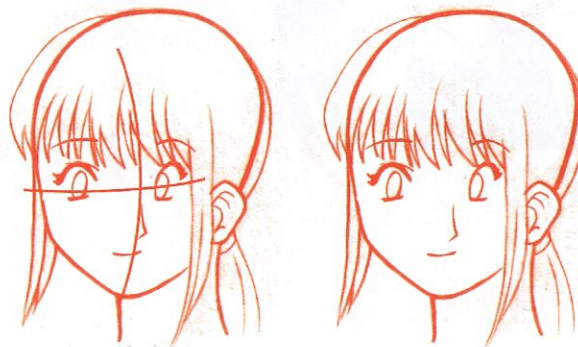
ORIENTAÇÃO DO ROSTO

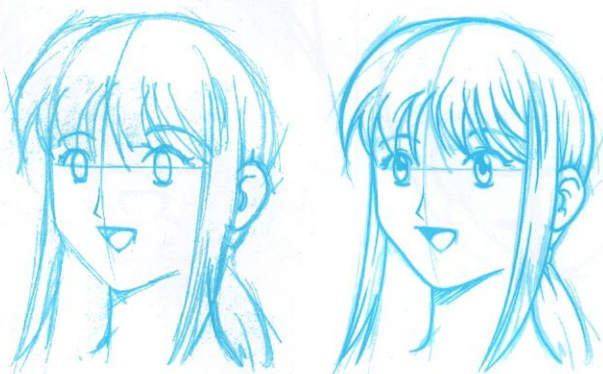
Os elementos do rosto devem ser desenhados em harmonia com os eixos de referência. A posição correta dos traços do rosto confere profundidade à imagem e garante um resultado mais realista. Do contrário, os traços do rosto serão pouco naturais.

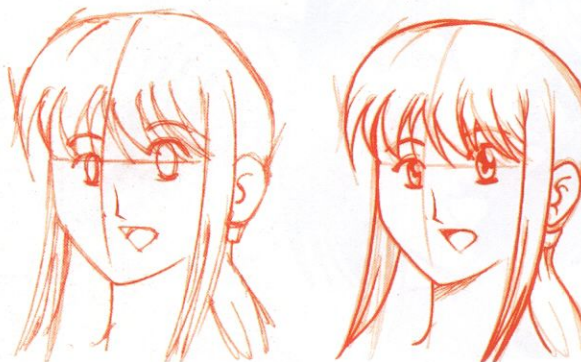
Os olhos se situam ao longo da curva do eixo de referência horizontal.

A curvatura do eixo vertical define a posição e a orientação do nariz.

CORRETO

O oval, os eixos de referência e os alinhamentos do rosto foram estabelecidos corretamente.

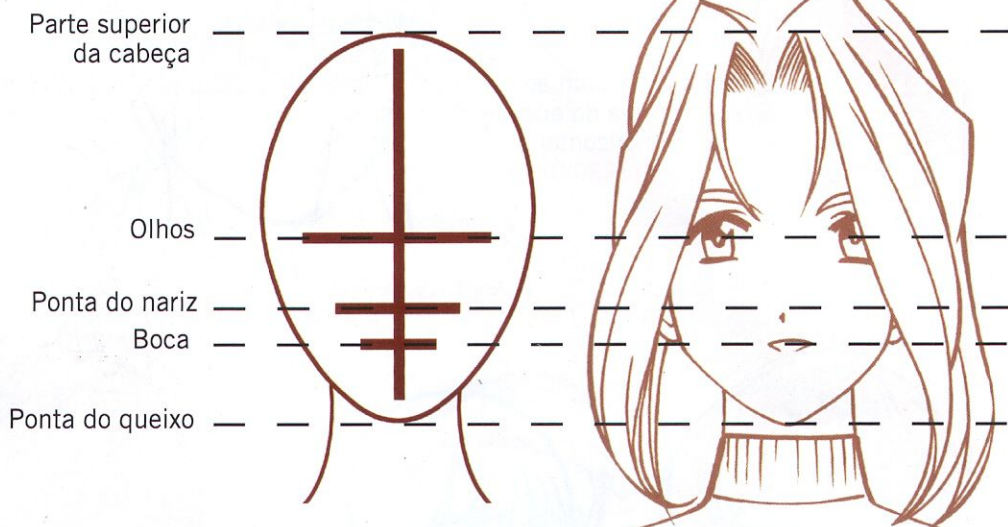
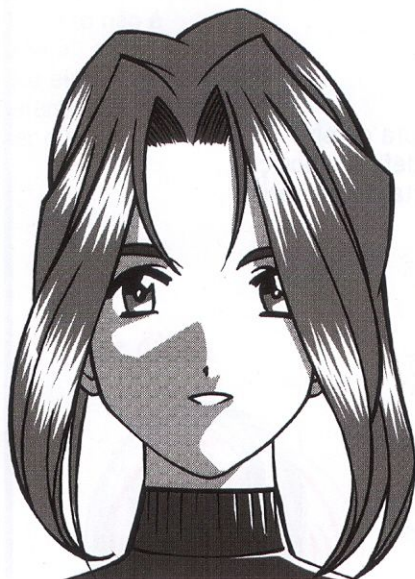
INCORRETO

A orientação dos alinhamentos do rosto não está em harmonia com a totalidade do oval.

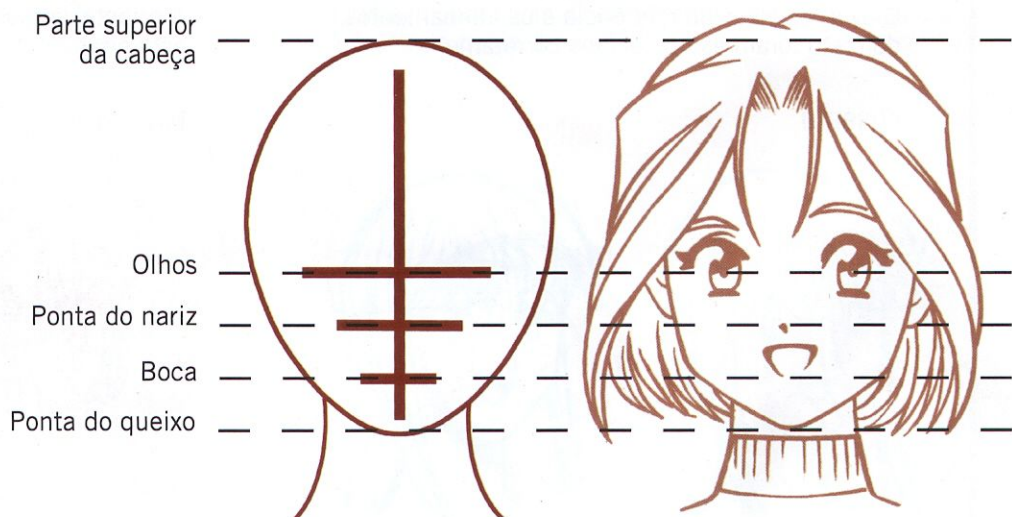
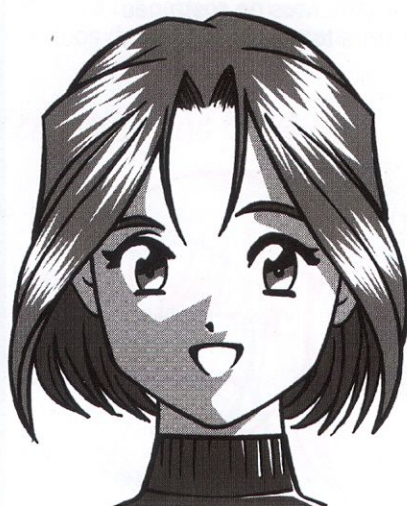
CORRETO

O nariz e a boca estão alinhados no eixo vertical, assim como os olhos estão no horizontal.

INCORRETO

O nariz, os olhos e a boca não estão situados corretamente ao longo dos eixos.

ROSTOS ALONGADOS E ROSTOS REDONDOS

Modificando a distância entre os elementos do rosto, é possível criar personagens com rostos de formas e características distintas. Colocar de formas diferentes os eixos horizontais de referência contribui para a criação de um rosto mais ou menos alongado ou arredondado.

Rosto alongado

O oval é mais estreito e alongado. A distância entre os olhos e a ponta do nariz é maior do que a distância entre o nariz e a boca.

Rosto arredondado

O oval é mais arredondado. A distância entre os olhos, a ponta do nariz, a boca e a ponta do queixo são iguais. A parte inferior do rosto está dividida em três partes equivalentes.

DESENHO DENTRO DE UM QUADRO

Ao realizar um esboço, é importante levar em conta o tamanho do papel sobre o qual se desenha, além das dimensões do quadro ou da vinheta onde se encontra o desenho. Dentro do quadro é possível representar a figura inteira ou parcialmente cortada.

Figura parcial

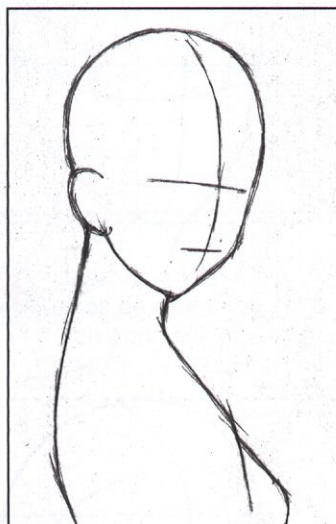
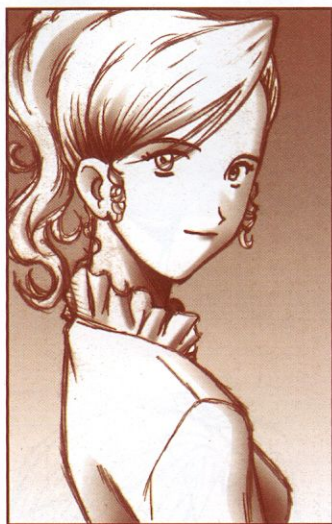
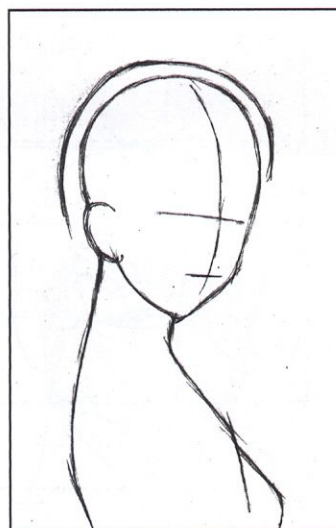
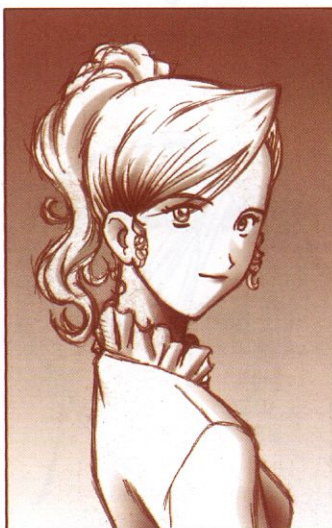
O contorno do esboço ocupa grande parte do espaço disponível, por isso, no desenho final, o volume do cabelo sai das margens da moldura.

O resultado final é um rosto em primeiro plano, muito expressivo.

Figura completa

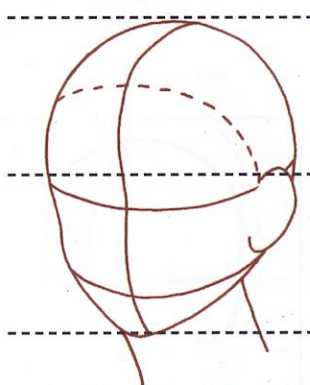
Ao traçar o esboço, leva-se em conta o volume do cabelo, de forma que todos os elementos representados fiquem no interior da moldura.

No resultado final, nenhum elemento da cabeça fica fora do enquadramento.

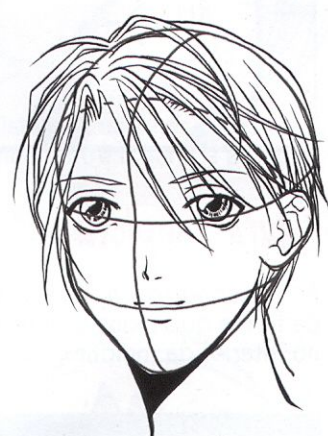
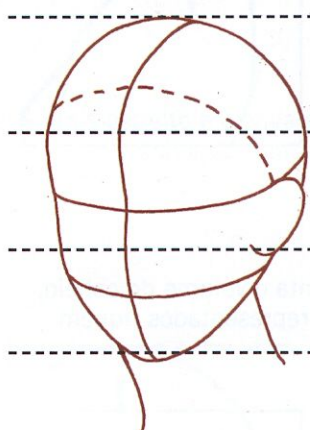
REPRESENTAR A IDADE

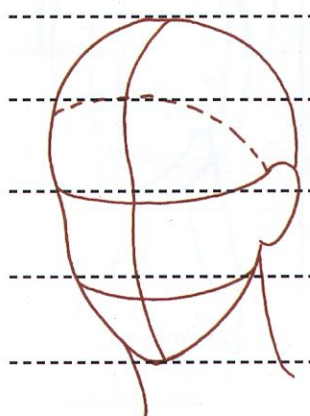
Modificando a forma do oval e a distância entre os diferentes elementos do rosto, é possível estabelecer as diferentes idades de um mesmo personagem.

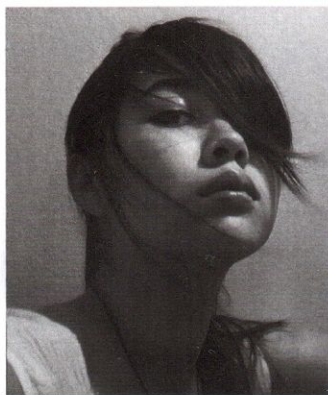
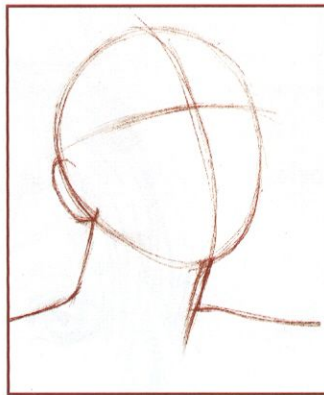
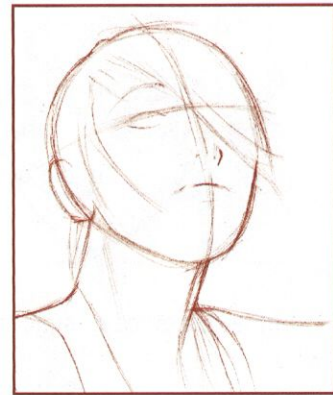
O rosto de um adulto, por exemplo, terá uma forma mais alongada, e os olhos serão menores do que os de um personagem infantil.

Rosto de menino

Os olhos são grandes e a forma da cabeça é arredondada.

Rosto de adolescente

Reduz-se o tamanho dos olhos, distanciando-os mais da base do nariz. O rosto é mais afinado.

Rosto de adulto

O rosto é alongado e os olhos são menores. A distância entre os olhos e a ponta do nariz, e entre esta e a ponta do queixo, é maior.

MODELOS FOTOGRÁFICOS

Para praticar o retrato, você pode se inspirar em uma fotografia, sendo muito importante estabelecer de forma correta as proporções da figura como mostrado nas técnicas vistas nas páginas anteriores. Observe aqui dois possíveis resultados a partir da mesma imagem.

Desenhe o oval e os eixos de referência, marcando assim a orientação do rosto.

Trace a linha dos ombros e o contorno da orelha.

Situe os olhos, o nariz e o cabelo. Marque a linha da boca.

Mangá simplificado

Define com poucos traços essenciais os detalhes dos olhos e das sobrancelhas.

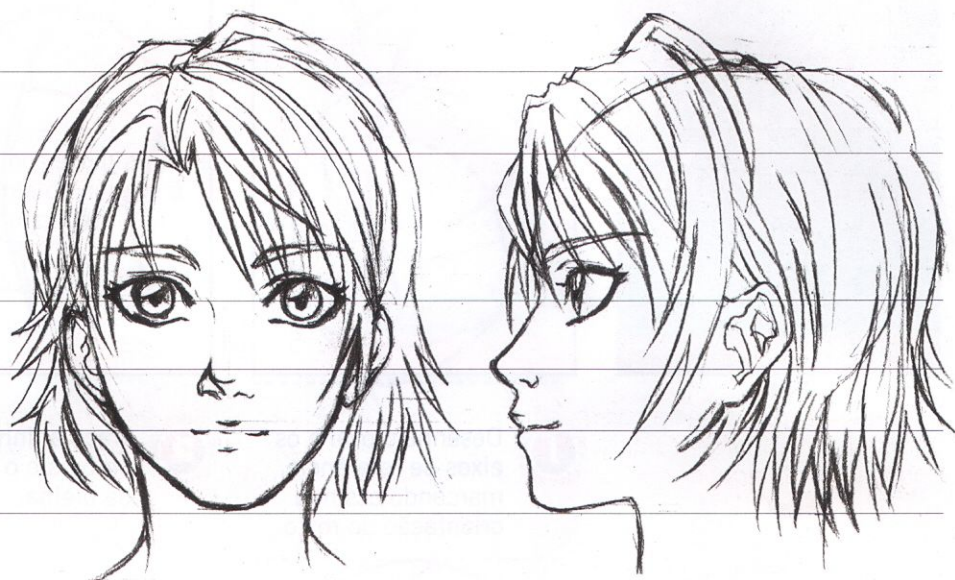
Este é o desenho definitivo. As linhas do rosto foram definidas com poucos traços, de forma muito simples.

Mangá realista

Define os olhos com linhas mais marcadas, aumenta o volume do nariz recorrendo aos traços e ao sombreado.

O resultado final é mais realista na definição dos traços corporais.

JOGOS DE CORRESPONDÊNCIAS

Um personagem visto de frente ou de perfil deve manter as mesmas características físicas. Para obter esse resultado, você pode traçar linhas horizontais e paralelas, que permitem transpor as características do rosto de uma posição frontal para uma de perfil ou de três quartos.

DA INFÂNCIA À MATURIDADE

As linhas horizontais também podem ajudar a representar as diversas idades de um personagem nas três visões básicas da cabeça: de frente, de perfil e de três quartos. Também neste caso é preciso transpor corretamente as características físicas.

Rosto de menino

O rosto de um menino não tem as feições muito marcadas. É preciso desenhar um nariz muito pequeno e sem dorso. Os olhos devem ser grandes também nas visões de perfil e de três quartos.

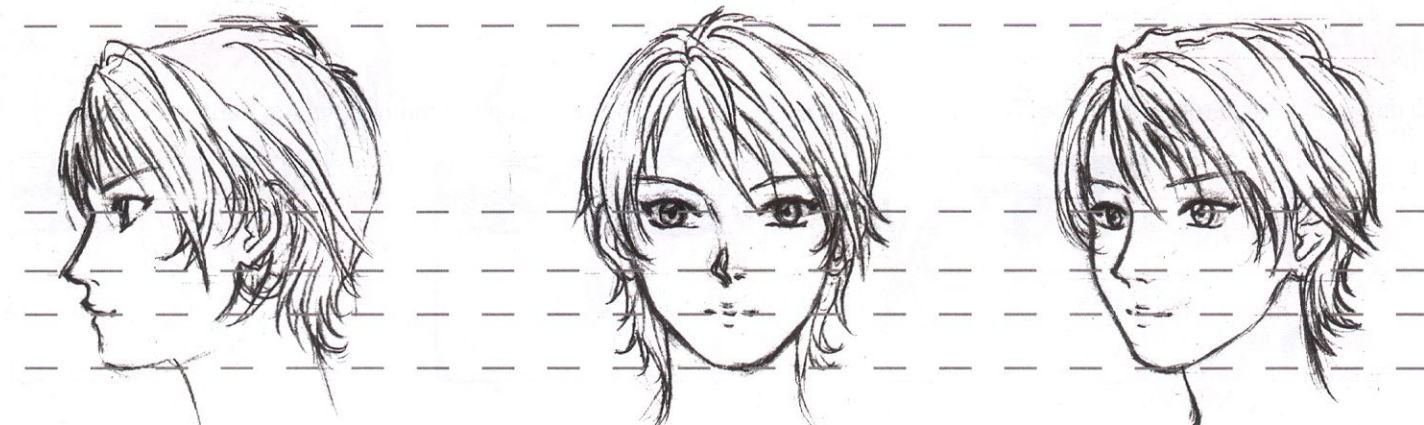
Rosto de adolescente (feições finas)

Para representar um rosto jovem é necessário desenhar o dorso do nariz curvado e o queixo e os lábios arredondados. Os olhos altos, com as pupilas grandes e as sobrancelhas inclinadas para baixo, dão encanto ao personagem. Além disso, as pálpebras são formadas por um traço duplo.

Rosto de adolescente (feições angulosas)

É o mesmo personagem jovem, porém com traços mais angulosos; o dorso do nariz é reto e curto e o queixo não é arredondado. Marcando as sobrancelhas e modificando o penteado, obtém-se o desenho de um rapaz. Se aumentarmos a pupila e inclinarmos os olhos para baixo, obtemos o rosto de uma garota com traços fortes.

Rosto de adulto

Os olhos têm de ser amendoados, com a pupila e a íris pequenos. O nariz reto e a boca são menores. Para este tipo de personagem, você também pode desenhar as narinas.

UMA QUESTÃO DE NARIZES

A classificação dos perfis tem como base principalmente as diferenças entre os tipos de nariz. Graças a esse detalhe, é possível saber a idade do personagem. Para representar um mesmo personagem em diferentes idades, portanto, é importante saber que tipo de nariz desenhar.

Menino

O nariz é arredondado, achatado e o dorso muito pequeno.

Adolescente com feições finas

O dorso do nariz é curvado, o nariz é pequeno.

Adolescente com feições angulosas

O nariz é pequeno e reto, pontudo e quase sem dorso.

Adulto

O dorso do nariz é reto e marcado. Os personagens adultos, tanto masculinos como femininos, têm o nariz semelhante.

A CADA UMA O SEU

Na caracterização de personagens femininos, você também deve evitar incoerências no desenho dos traços, particularmente no que diz respeito ao nariz, que tem grande importância no conjunto do rosto. O nariz regular e o achatado são ideais para os personagens femininos.

Mulher com nariz regular

As dimensões do nariz devem ser as mesmas em três quartos ou de perfil. Reduzindo as dimensões do nariz, corre-se o risco de apresentar o personagem como se fosse mais jovem.

DE TRÊS QUARTOS

DE PERFIL

INCORRETO

Embora o corte do cabelo e a forma dos olhos sejam iguais, ao modificar o nariz, a fisionomia do personagem parece totalmente diferente.

Mulher com nariz achatado

Se o nariz for pouco pronunciado, deve ser igual de perfil. Neste caso, tratando-se de uma menina, aumentar as dimensões do nariz lhe daria mais aspecto de adulta.

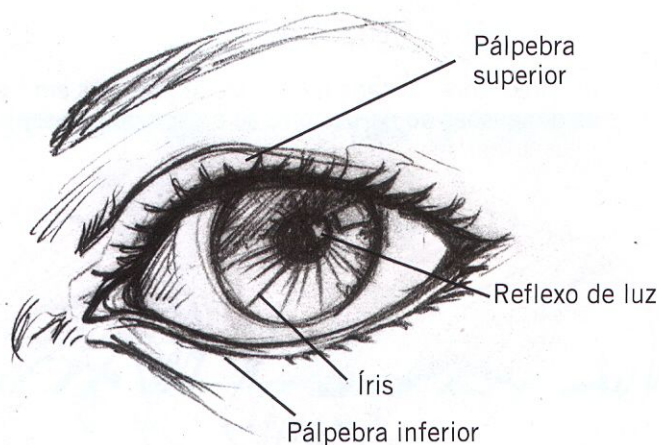
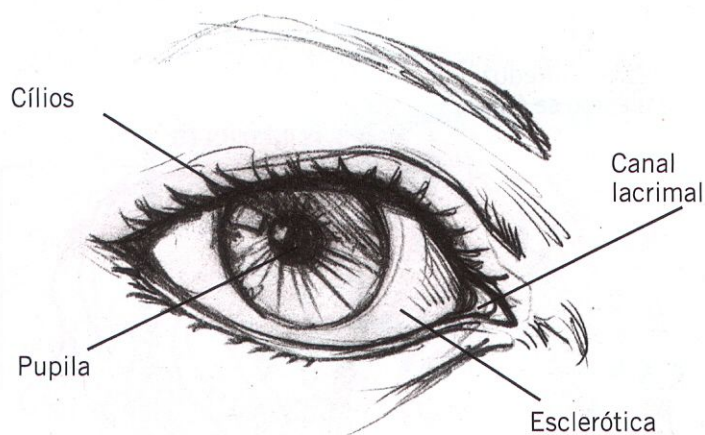
DE TRÊS QUARTOS

DE PERFIL

INCORRETO

Não se pode desenhar um nariz proeminente de perfil se na visão frontal ele for achatado, pois assim pareceriam dois personagens diferentes.

OLHARES INTENSOS

Os olhos são o elemento anatômico mais importantes de um personagem, e determinam suas diferentes expressões. No mangá, os olhos comunicam emoções e estados de ânimo; por isso, aprender a desenhá-los bem é muito importante para todo mangaka.

OLHO SIMPLES

O olho mais fácil de desenhar é o de forma amendoada, cuja forma básica se consegue facilmente traçando dois arcos. Observe, passo a passo, o que fazer.

1. Desenhe um arco correspondente à pálpebra superior.

2. Desenhe um arco debaixo correspondente à pálpebra inferior.
3. Dentro de ambos os arcos desenhe um círculo, que corresponderá à íris, à pupila e aos reflexos.
4. Desenhe os cílios e outros detalhes do olho.

ALGUMAS VARIANTES

Modificando a forma e as dimensões dos arcos das pálpebras você pode obter vários tipos de olho.

1. Se curvamos mais a pálpebra superior, o olho fica maior.
2. Se desenhamos as pálpebras ligeiramente separadas, conseguimos um olho típico do mangá.
3. Aumentando a distância entre as extremidades das pálpebras, o olho assume um aspecto realista.
4. O traço da pálpebra superior pode ser duplo. O olho parecerá entreaberto.

DIFERENTES FORMATOS DE OLHOS

Nem todos os olhos são iguais. Eles variam de acordo com o sexo e a idade do personagem e segundo os gostos do autor. Diferentes caracteres, expressões e emoções requerem olhos diversos. Partindo do desenho básico, você deve ser capaz de modificá-lo segundo as exigências.

Neste olho, a íris é quadrada e não foram desenhados cílios. O contorno foi feito com traços limpos e diretos.

Um olho com a pálpebra superior marcada. O sinal do reflexo da luz é muito amplo e não se desenhou a pupila.

Neste olho de íris alongada podem-se acrescentar efeitos de luz especialmente elaborados.

Um olho feminino, com uma pupila grande e a íris com forma achatada. Os cílios são longos para enfatizar a feminilidade.

A íris foi desenhada com traços suaves. Os sinais dos reflexos foram representados em claro-escuro.

Outro método para desenhar a íris e a pálpebra, usando traços curtos em vez de linhas contínuas.

A íris é pequena e impede que haja efeitos de luz. O contorno das pálpebras também foi feito com poucas linhas. O efeito final é mais frio, mas também mais realista.

Um olho amendoado com o canto externo acentuado. O contorno da íris é marcado, e a parte interna foi desenhada com um sombreado.

Neste olho não se desenhou a pálpebra inferior, dando a impressão de que ele é ainda maior. Na íris foram acrescentados pequenos reflexos de luz.

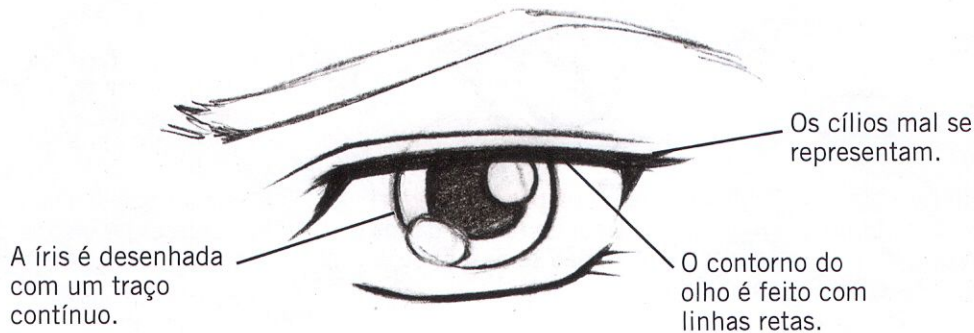
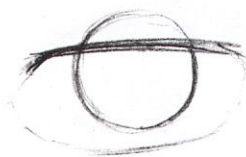
O TAMANHO DA ÍRIS

Uma íris grande é aquela que está unida à pálpebra inferior. É o tipo mais adequado para representar crianças e personagens positivos.

Uma íris média é a que se usa na maioria dos personagens. Ocupa mais da metade da altura do olho.

Uma íris pequena ocupa menos da metade da altura total do olho. É indicada para representar pessoas adultas e personagens malvados.

OLHOS DE HOMEM

Estes são os passos fundamentais para se desenhar os olhos, começando pelos do homem. O olho masculino é desenhado com linhas completas e traços marcados. Os cílios mal se insinuam, sendo mais longos e marcados nos olhos femininos.

1 Contorno do olho. Trace um esboço com traços suaves.

2 Trace o contorno completo da íris, acrescentando também a parte oculta pela pálpebra.

3 Desenhe a pálpebra superior.

4 Desenhe a pálpebra inferior e o sinal principal do reflexo da luz.

5 Desenhe um círculo para a pupila e acrescente o reflexo de luz secundário.

6 Resultado final.

PÁLPEBRA INFERIOR E PROPORÇÕES DO OLHO

A pálpebra inferior deve ser mais curta e fina que a superior. É importante respeitar as proporções da totalidade do olho.

CORRETO

Você pode usar traços pontilhados para desenhar a pálpebra inferior.

INCORRETO

Estas linhas da pálpebra inferior não respeitam as proporções do conjunto do olho.

DE PERFIL

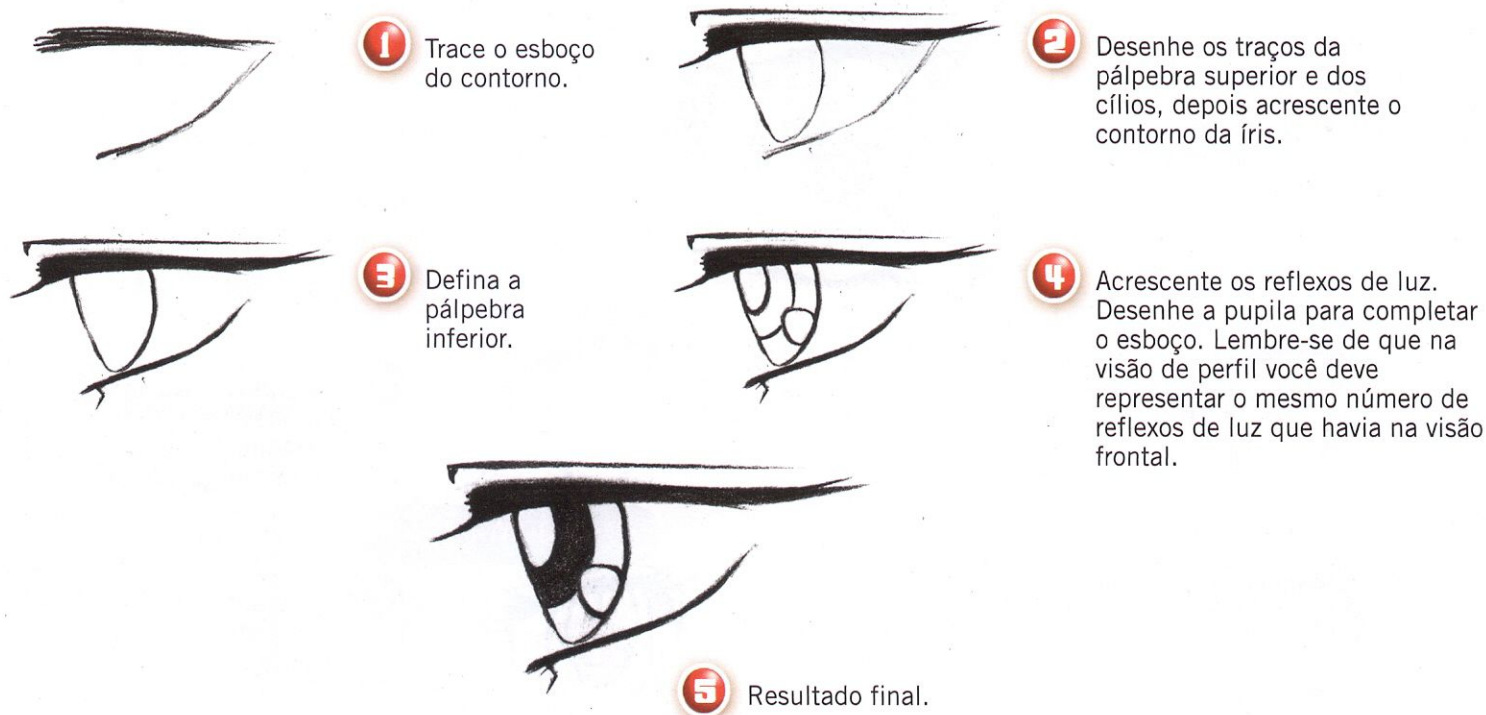
Quando desenhar um olho de perfil, mantenha as mesmas características que ele tinha na visão frontal, como o tamanho da íris, os traços das pálpebras ou os reflexos de luz. Você pode também usar linhas de referência.

1 Trace o esboço do contorno.

2 Desenhe os traços da pálpebra superior e dos cílios, depois acrescente o contorno da íris.

3 Defina a pálpebra inferior.

4 Acrescente os reflexos de luz. Desenhe a pupila para completar o esboço. Lembre-se de que na visão de perfil você deve representar o mesmo número de reflexos de luz que havia na visão frontal.

5 Resultado final.

CORRETO

A íris e a pálpebra inferior estão se tocando.

CORRETO

A íris e a pálpebra inferior estão separadas.

INCORRETO

As características não correspondem nas duas visões.

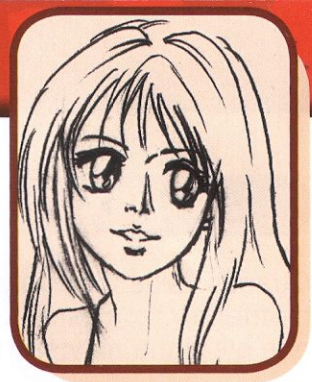
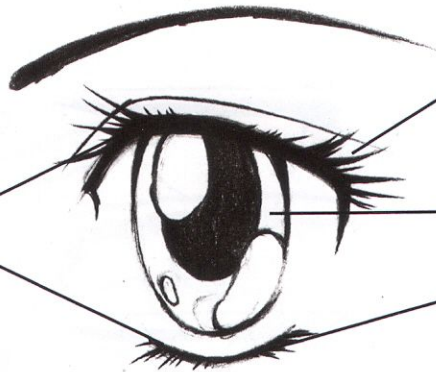
OLHAR PARA BAIXO

Quando quiser desenhar um olhar dirigido para baixo, a pálpebra superior adquire maior importância, recebendo maior longitude e ocupando mais superfície com relação à visão frontal. Desta forma, também, o olhar do personagem pode parecer ameaçador.

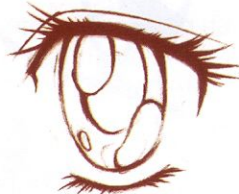
1 Esboço preliminar. A pálpebra é proeminente, por isso você deve desenhar a parte visível da íris menor.

2 Esboço acabado. Embora seja pequena, a íris reflete a luz e, portanto, é preciso acrescentar-lhe reflexos.

OLHOS DE MULHER

Em seguida você verá como se representa o olho feminino, com tendência a ser maior que o masculino e com os cílios mais pronunciados. O procedimento é o mesmo, mas com linhas um pouco mais curvas.

1. O contorno da íris e das pálpebras deve ser mais marcado nos olhos de homem.

2. Desenhe as pálpebras e a íris, maior que a masculina, superpondo traços curtos e finos.

3. Desenhe a pupila de tamanho grande. Acrescente os reflexos de luz.

4. Complete o olho acrescentando cílios densos e marcados.

DE PERFIL E DE TRÊS QUARTOS

Agora que aprendeu a desenhar o olho feminino de frente, pode representá-lo também de perfil e de três quartos. Lembre-se de que deve manter as proporções corretas e desenhar a pálpebra superior mais longa que a inferior.

De perfil

1. Faça o esboço.
2. Acrescente a íris e os reflexos de luz.
3. Coloque os cílios.

De três quartos

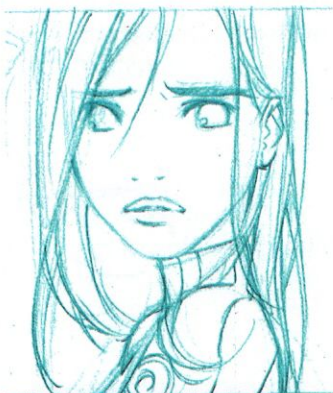
AQUELA LUZ NOS OLHOS

Dominar o desenho dos reflexos do interior da íris permite dar mais expressividade ao olho. Observe em seguida como passar de um estilo realista a três diferentes tipologias do olho do mangá.

NÚRIA PERIS

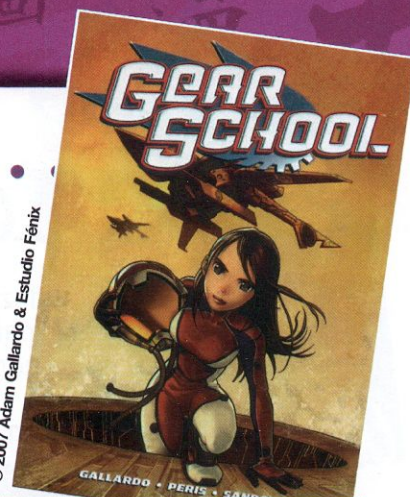
Com mais de quinze anos de experiência profissional, Núria Peris tem trabalhado amplamente para o mercado norte-americano e europeu, às vezes em conjunto com o também desenhista Sergio Sandoval, mantendo seu estilo de influência mangá. Ela cita, entre suas influências, a artista coreana Jo Chen e o desenhista de personagens japonês Range Murata. Entre suas obras se encontram a adaptação para os quadrinhos da série de animação *Karas*, a obra original *Gear School* e a adaptação da saga fantástica *Memórias de Idhún*, além de uma grande quantidade de trabalhos como colorista e ilustradora.

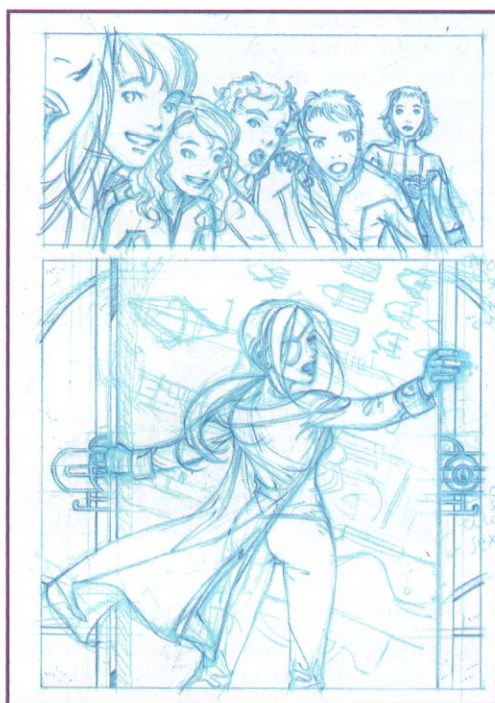
O ROSTO

"Quando desenho um rosto, a primeira coisa que me pergunto é que expressão deve ter o personagem. Não é a mesma composição dos elementos se o personagem está triste, alegre, surpreso, melancólico... Também é importante o enquadramento que vai ter na vinheta, que pode reforçar a mensagem básica da imagem."

"A primeira coisa que situo são os olhos, aos quais dou muita importância. Em uma expressão como esta, de preocupação, as sobrancelhas são fundamentais; estão muito perto dos olhos e fazem uma curva, seguindo a forma do cenho. A posição do cabelo também ajuda: neste caso, cai escorrido para baixo, está triste!"

"Para desenhar um perfil, a chave é o triângulo formado pelo olho, a orelha e o nariz: se estas três coisas não estão no seu lugar, a imagem ficará bastante descompensada. Neste caso, o cabelo também ajuda, porque é como uma cortina que apóia a linha do perfil do rosto. Para um perfil, curiosamente, também é muito importante definir o corpo, sobretudo como a linha dos ombros se relaciona com a cabeça."

PÁGINAS DE GEAR SCHOOL

Projeto conjunto com o roteirista norte-americano Adam Gallardo e o desenhista Sergio Sandoval, *Gear School* é uma história de ficção científica em que alguns jovens cadetes de uma academia aprendem a manejar enormes engrenagens militares chamadas "Gears" para enfrentar no futuro uma invasão alienígena. A protagonista, Teresa Gottlieb, precisa encarar os desastres próprios da vida adolescente e a ameaça constante de falhar em seu afã de se tornar piloto de Gear.

Gear School, publicado originalmente em 2007 pela Dark Horse, teve sua segunda parte lançada recentemente, em setembro de 2010.

Plano de reação
Quando há uma cena de grupo, é importante que todos os personagens tenham variações sutis na expressão; do contrário, parecerão clones.

Os ombros
A posição dos ombros e das mãos, do corpo em geral, é uma forma útil de dar a cada um sua expressão diferenciada. Na vinheta inferior, em que parte da roupa tapa o corpo, a imagem foi desenhada inteira de todas as formas para não ficar desequilibrada e estragar a expressão.

Caricatura da autora.

O ponto de vista
Tentar encontrar pontos de vista originais é mais difícil e requer mais técnica, mas quando é bem executado, torna a narrativa mais rica.

KEIKO ICHIGUCHI

Nascida em 16 de dezembro de 1966 em Osaka, apaixonada pelo mangá desde pequena, inicia no mundo dos quadrinhos em 1988, com uma história breve intitulada 15th. No início da sua carreira, Keiko assinava com o pseudônimo Keiko Sakisaka (a palavra *sakisaka* pode também significar "contra as dificuldades") e se consolidou com várias histórias *shojo* (quadrinhos dedicados a um público feminino), com frequência com ambientação ocidental, o que acabou se tornando sua especialidade.

A CABEÇA

"Como você pode ver, às vezes parto de um círculo e às vezes começo diretamente desenhando o rosto do personagem. Em qualquer caso, sempre penso na forma da cabeça, talvez sem me dar conta! Resumindo, é uma questão de prática; à medida que se adquire experiência no desenho, este se torna mais espontâneo. Esta técnica de desenho, uma espécie de pequeno truque em que se parte de um círculo e uma cruz, eu descobri há muito anos, quase por acaso, graças a um livro que ensinava a desenhar animação. Primeiro eu desenhava os rostos um pouco aleatoriamente, por instinto, e era muito cansativo dar-lhes equilíbrio. Usando o círculo e a cruz, creio que melhorei muito. Não é obrigatório utilizar este método, mas creio que pode ajudar bastante. Além disso, me dei conta de que a cabeça humana é grande, muito maior do que eu pensava quando comecei a desenhar."

TÉCNICA 1

1. Começo com um círculo e traço os eixos de referência.

2. Comprovo a forma da cabeça e a posição do pescoço.
3. Desenho os elementos do rosto.
4. Desenho o cabelo seguindo a forma da cabeça.
5. Defino os detalhes.

TÉCNICA 2

1. Desenho diretamente a linha do rosto. Por isso também decido a posição do pescoço e a forma da cabeça.

2. Desenho um olho.
3. Desenho a mecha de cabelo que cai sobre a testa.
4. Seguindo a forma da cabeça, desenho o cabelo e outros detalhes.

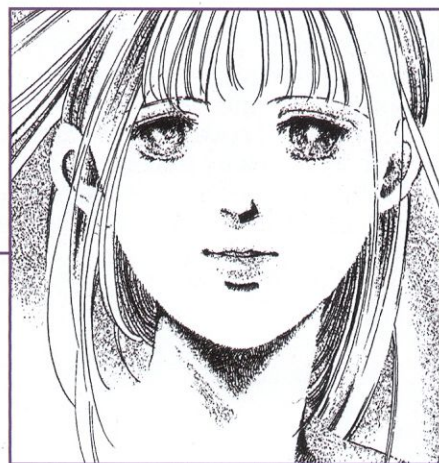
PÁGINAS DE WEDDING PEACH!

Criado em 2001, *Wedding Peach* é um mangá publicado exclusivamente na Itália. A protagonista é Momoko, uma garota japonesa que fala do país no qual decidiu viver: a Itália. Aqui você poderá ver algumas páginas, que representam um estilo shojo de tons "viçosos" e "faiscantes", um toque de ironia para contar o transcurso da vida cotidiana e a confrontação entre duas culturas tão diferentes.

Antes da publicação em um volume, *Peach!* apareceu nas revistas italianas *Mondo Naif* e *Keiko World* (Kappa Edizioni).

PRIMEIROS PLANOS

A parte mais detalhada do rosto são os olhos, porque determinam em grande medida a expressão que se quer transmitir.

O nariz, que é um elemento pouco expressivo, com frequência só está sugerido.

Também a boca ajuda a determinar o estado de ânimo que se quer representar.

... E ALGUMAS PÁGINAS COMPLETAS

O cabelo, neste caso, passa a ser um elemento plástico que se integra perfeitamente no equilíbrio das páginas, criando um suave efeito decorativo. Além disso, pode ser um elemento cinético que enfatiza a ação de movimento do personagem ou o ambiente da cena.

O primeiro plano é bastante utilizado durante os diálogos.

Autorretrato irônico da autora.

As grandes obras e os mestres

Mitsuru ADACHI

Todo artista tem suas "marcas registradas". As de Mitsuro Adachi são as histórias sentimentais/esportivas e os personagens com olhos e orelhas grandes. Começou como ajudante, mas com apenas dezenove anos assinou seu primeiro mangá, *Kieta bakuon*, embora com roteiro de outra pessoa. Depois se dedicou ao mangá shojo, quadrinhos para garotas, trabalhando com roteiros de Juzo Yamazaki. Mais tarde, embora tenha chegado a ser um autor completo, continuou tratando de temas sentimentais.

Na construção de sua página, realizada com traços simples, destaca-se a sua capacidade para criar atmosferas: um gato que cruza uma rua deserta, a bola de um menino que gira etc. Seus protagonistas costumam ser adolescentes interessados pelo esporte (muito frequentemente o beisebol, muito popular no Japão), que se mistura com a vida e chega a ser metáfora do seu crescimento. Um exemplo, neste sentido, é *Touch*, em que os gêmeos Kazuya e Tetsuya Uesugi estão apaixonados por Minami. Ambos têm personalidades diferentes: Kazuya vai à escola a pé e ao treino; Tetsuya é um preguiçoso que deixa tudo por terminar. Entretanto, um dia Kazuya perde a vida ao ser atropelado por um automóvel e Tetsuya, usando toda a sua força de vontade, ocupa seu lugar na equipe de beisebol e no coração de Minami.

Entre os poucos mangás de Adachi em que o esporte não é predominante, cabe citar Itsumo Misora, com toques paranormais, e *Niji Iro Togarashi*, com ambientação feudal.

Personagens de época no mangá *Niji Iro Togarashi*.

Carteira de identidade

Nome: Mitsuru Adachi

Data de nascimento: 9 de fevereiro de 1951

Local de nascimento: Iezaki, Japão

Obra mais famosa: Touch

Preferências: Os esportes e as histórias sentimentais são seus temas preferidos.

BIBLIOGRAFIA ESENCIAL

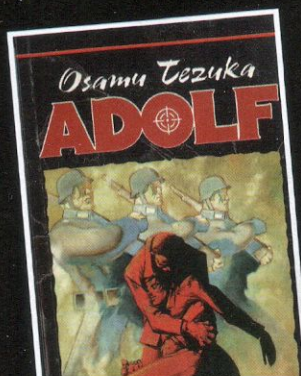
- 1978 • ***Nine*** (mangá, roteiro e desenho)
- 1981 • ***Touch*** (mangá, roteiro e desenho)
- 1986 • ***Slow Step*** (mangá, roteiro e desenho)
- 1987 • ***Rough*** (mangá, roteiro e desenho)
- 1990 • ***Niji Iro Togarashi*** (mangá, roteiro e desenho)
- 1991 • ***H2*** (mangá, roteiro e desenho)
- 2000 • ***Itsumo Misora*** (mangá, roteiro e desenho)
- 2001 • ***Katsu!*** (mangá, roteiro e desenho)
- 2005 • ***Cross Game*** (mangá, roteiro e desenho)

Tatsuya e Minami, do mangá *Touch*.

ADOLF

Sohei Toge chega a Berlim para cobrir os Jogos Olímpicos de 1936. Durante esses dias, seu irmão, que estuda na Alemanha, é assassinado e não há vestígios de que estava vivendo no país. Logo ele descobre o motivo: seu irmão era comunista e havia conseguido documentos que podiam mudar o rumo do Terceiro Reich, provas de que Hitler tem ascendência judaica! O regime nazista persegue o jornalista para recuperar esses documentos, tarefa realizada pelo oficial Kaufmann, cujo filho caçula, Adolf, não quer ser nazista porque isso significaria ter de matar seu amigo Kamil, de origem judaica. Em um ambiente de pré-guerra, as vidas de Sohei e dos Adolfs se cruzam tragicamente.

Ficha

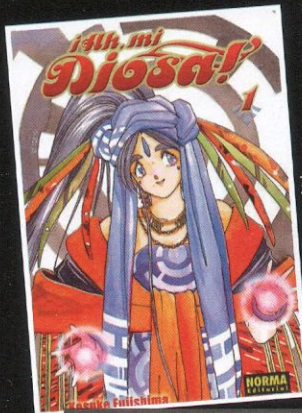
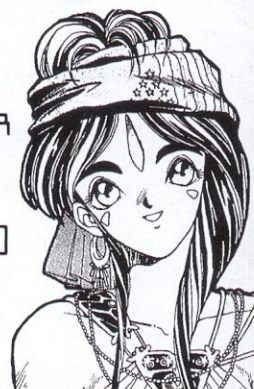
Título original: ADOLF NI TSUGU
Autor: OSAMU TEZUKA
Número de volumes: 5
Data de publicação no Japão: 1983
Data de publicação no Brasil: 1999

Capa do 1º número da edição espanhola de *Adolf* de Osamu Tezuka.

Osamu Tezuka, o "deus do mangá", coloca nesta obra o rumor de que o genocida nazista Adolf Hitler pudesse ser judeu. Apesar de seu título, são poucas as aparições do ditador alemão; neste mangá, o que importa são os outros dois "Adolfs", Kaufmann e Kamil, cujas vidas correrão paralelas na época confusa que acabou culminando na Segunda Guerra Mundial.

AA MEGAMI-SAMA

Um dia, enquanto Keiichi está a cargo da república estudantil em que mora, telefona por engano ao "serviço de deusas em domicílio". Instantaneamente surge uma bela jovem do espelho do quarto. Diz se chamar Belldandy e estar ali para lhe conceder um desejo. Acreditando ser uma brincadeira de seus companheiros, Keiichi lhe pede que fique com ele para sempre. Belldandy concorda! Acontece que a garota é uma deusa de verdade e os dois terminam vivendo juntos em um templo, onde daí a algum tempo chegam mais deusas, como as irmãs de Belldandy, a exuberante e desavergonhada Urd e a cândida e infantil Skuld.

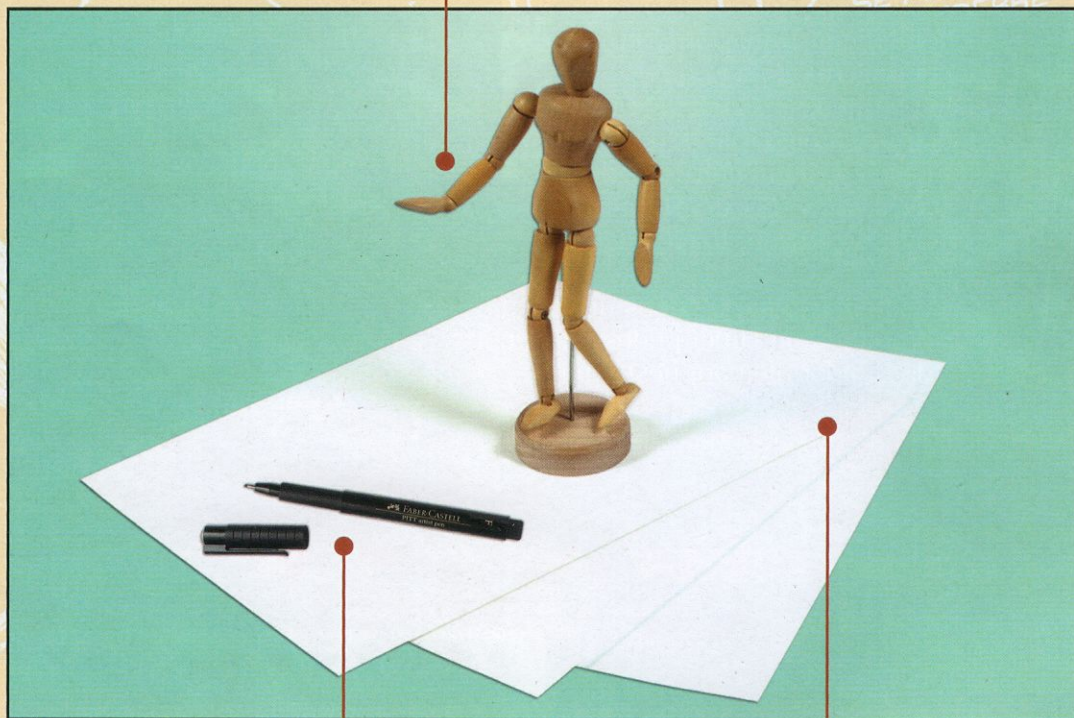
Ficha

Título original: AA MEGAMISAMA
Autor: KOSUKE FUJISHIMA
Número de volumes: 38 [EM ANDAMENTO]
Data de publicação no Japão: 1988

Belldandy na capa de *AA Megami-sama* em espanhol.

Esta fantasiosa comédia romântica, obra de Kosuke Fujishima, há mais de 20 anos vem sendo publicada no Japão e em várias ocasiões foi adaptada para o anime. A primeira foi em 1993, com uma série de cinco OVAs (animações produzidas direto para DVD). Depois viria uma série em estilo super deformed em 1998 e, em 2000, foi produzido um longa-metragem. Finalmente, entre 2005 e 2006, foi lançada uma série de televisão de duas temporadas e mais dois OVAs.

MANEQUIM ARTICULADO

O manequim é um instrumento fundamental que facilita o desenho do corpo humano em todos os seus ângulos. Para criar vinhetas dinâmicas e histórias emocionantes!

1 • MANEQUIM ARTICULADO

O manequim é o instrumento ideal para representar as posturas do corpo humano. Graças a ele você aprenderá a desenhar em três dimensões e a dar "vida" aos seus personagens.

2 • PITT PEN PRETO

Canetas para a pintura. Seu alto poder de cobertura, o brilho e a homogeneidade da cor fazem deste instrumento um elemento indispensável para os artistas.

3 • PAPEL

Papel de qualidade resistente ao desgaste, ideal para seus esboços e desenhos.

As vantagens do uso do manequim

Figura em três dimensões

Desenhar limitando-se a copiar fotos ou outros desenhos não ajuda a desenvolver o sentido da tridimensionalidade. Por isso, os mangakas profissionais utilizam manequins articulados. Você ficará surpreso com a facilidade com que poderá representar figuras que até pouco tempo lhe pareciam tão complexas.

Luzes e sombras

Também é útil para praticar com as luzes e as sombras. Escureça o lugar em que trabalha e ilumine a folha de papel com uma lâmpada de mesa, usando a outra luz para iluminar o modelo. Observe como a luz chega ao corpo e às extremidades do manequim, e reproduza os efeitos no esboço. Você vai obter um resultado muito realista.

DESENHE
MANGÁ e ANIME